magazine

PlayerS

focus
MW 2 punta dritto al ritorno al vertice

games review
steelrising
jojo's bizarre adventure: all star battle r!

funkomania
festival of fun 2022

magic world
warhammer 40.000 commander decks

network news
nuova apertura in emilia

prendi subito la tua copia omaggio

84 | ottobre

DISPONIBILE DAL 3 NOVEMBRE

165 PROVE SPECIALI A TEMPO
49 TEAM DELLA STAGIONE 2022
(RALLY1 / RALLY2 / JUNIOR WRC)
750 KM DI PROVE SPECIALI UNICHE IN **22** PAESI
37 AUTO LEGGENDARIE CON BONUS AGGIUNTIVI

PRENOTA ORA

E RICEVI LA
PEUGEOT 206 WRC
MARCUS GRÖNHOLM 2002

An official product of the FIA World Rally Championship, under the license of the WRC Promoter GmbH and the Fédération Internationale de l'Automobile. The manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners."WRC" and the WRC logo are registered trademarks of the Fédération Internationale de l'Automobile. All rights reserved.

Pubblicazione informativa ongame network
n. 84 | ottobre 22
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi Players,

la maggior parte di voi si starà sicuramente cimentando col nuovo FIFA ognuno nella modalità che più gli piace, il prodotto qualitativamente non tradisce mai e porta con se sempre il giusto carico di innovazioni.
Anche il FUT ha delle novità importanti e non potevamo certo non parlarvene nella nostra rubrica prima di tuffarsi a capofitto nelle formazioni da consigliare.
Settembre, mese decisamente dedicato ai titoli sportivi, lascia il posto ad ottobre di solito più orientato verso FPS o titoli action: quest'anno segna il gradito ritorno di Bayonetta col suo terzo capitolo che sta già facendo intravvedere un successo in termini di prenotazioni.
Ma questo è il mese di Call of Duty che con Modern Warfare 2 punta a riconquistare decisamente il posto e la fama che comete a questa franchisee ormai iconica.
Nel nostro special approfondiamo vari aspetti del nuovo capitolo ma tutto lascia intendere che sarà un Call of Duty di quelli "seri".
Non manchiamo di raccontare, ormai ad ogni numero, di nuove aperture di store Ongame qua e là in giro per l'Italia. Questa volta è toccato a Mirandola nel modenese portare alta la bandiera del network.
Ci sono un bel po' di novità che bollono in pentola per quel che riguarda nuovi negozi ma ne parleremo a tempo debito.
Particolare attenzione dedichiamo questo mese al mondo di Magic che trova sempre più seguito tra i nostri lettori.
Oltre a raccontarvi di Dominaria vi parliamo anche del crossover eccezionale Warhammer 40.000 commander decks perché anche in questo mondo la stagione è hot più che mai.
Buona lettura e alla prossima.

EG

06 focus
mw 2 punta dritto al ritorno al vertice

09 coming soon god of war ragnarok

10 review
JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle-R!

12 network news
in quel dell'Emilia ....

14

funko mania
festival of fun 2022

17 inserto
calendario uscite aprile
poster del mese

21 retrogaming 1998 MediEvil

22 review steelrising

23 fut strategy fut 23 le novità

26 smartmania
Oppo Reno 8 Pro bello e possibile

28 electronics PlayStation VR2 per PS5

29 coming soon skull & bones

30 magic world
warhammer 40.000commander decks

32 magic world per i trent'anni di Magic si torna nello storico piano di Dominaria

34 coming soon bayonetta 3

NINTENDO SWITCH

Pokémon Scarlatto

LA PRIMA
POKÉMON

IN A
IL 18 N

PRENOTA SU

BONUS DIGITAL
SET CURATIVO

Ottieni degli strumenti utili per i
la tua avventura in Pokémon Sca
Pokémon Violetto! Il set curat
permetterà di ricevere i segu
strumenti nel gioco:

10 Pozioni

10 Antidoti

Revi

© 2022 Pokémon ©1995-2022 Nintendo / Creatures Inc. / Game Freak Inc.
Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

Nintendo

AVVENTURA OPEN WORLD

RRIVO OVEMBRE

BITO PER OTTENERE*

LE

iniziare
arlatto e
ivo ti
enti

3
talizzanti

LA SACCA ORIGINALE DELL'ALLENATORE

ESCLUSIVA ONGAME NETWORK

* offerta valida fino al 17 movembre 2022
Salvo esaurimento scorte promozionali

mw 2 punt

una serie storica come Call of Duty pronti a riversarsi nei server di gio community di COD negli anni si è f

Il battle royale di Activision è da considerarsi un gioco a sé stante, ma ovviamente con ogni nuovo Call of Duty si va a ritoccare l'esperienza di gioco di Warzone nelle armi e nelle ambientazioni, con un grosso restyling inaugurato con l'uscita di Cold War e un successivo aggiornamento minore subito in seguito a Vanguard, uno dei COD meno amati dai fans degli ultimi anni.
Non dimentichiamoci però che Warzone è un gioco basato sul primo Modern Warfare (ovviamente parliamo del remake del 2019) e che con Call of Duty: Modern Warfare 2 arriverà alla sua versione 2.0, proponendosi come un gioco interamente rivisto fin dalle fondamenta e basato sul motore di gioco del nuovo MW2.
E' perciò lecito aspettarsi davvero molto dal gioco principale che uscirà il prossimo 28 ottobre e che abbiamo potuto testare in molti suoi aspetti grazie agli eventi beta sulle varie piattaforme e alla beta pubblica di fine settembre, riuscendo a farci un'idea complessiva su cosa aspettarci da questo prossimo grande Call of Duty.

Modern Warfare 2 ha l'arduo compito di riavvicinare l'utenza persa negli ultimi anni, che se da un lato ha continuato ad affollare i server di Warzone, ha perso velocemente interesse per il multiplayer di Vanguard.

Le nostre prove di MW2 ci lasciano ben sperare per il multiplayer della serie, che sembra essere tornata ai fasti di un tempo e mira non solo a riconquistare l'utenza più affezionata, ma anche nuovi giocatori che verranno attirati dalle tante novità presenti nel gameplay. Nella beta, abbiamo potuto apprezzare le novità nel sistema di equipaggiamento, che abolisce le classiche specialità liberamente selezionabili dal giocatore, in funzione di un nuovo sistema a pacchetti fissi, il quale combinerà due abilità passive attive fin dall'inizio di ogni partita e altre due che verranno attivate durante la partita al raggiungimento di determinati obbiettivi.
Questo nuovo sistema, permette agli sviluppatori di gestire meglio il bilanciamento, da sempre un problema maggiore in tutti gli sparatutto competitivi.
Bilanciare un Call of Duty è da sempre un discorso impegnativo e che non mette mai tutti d'accordo e già dalla beta abbiamo potuto notare come il nuovo gunplay leg-

ta dritto al ritorno al vertice

y inevitabilmente attira su di se tutti i riflettori degli appassionati ad ogni nuovo capitolo, co, ma anche a criticare aspramente ogni piccola imperfezione del gioco, visto che la fatta sempre più severa e orientata al competitivo, soprattutto con l'arrivo di Warzone

germente più lento, tenda a favorire l'uso di armi più rapide e con un maggiore rateo di fuoco come le mitragliette, con una particolare efficacia anche da parte dei fucili a pompa e i sempreverdi fucili d'assalto, anche se il sistema di personalizzazione ancora più esteso, riesce ad accontentare tutti i capricci dei giocatori, rendendo utilizzabile ogni tipologia di arma. Sia chiaro, anche in MW2 esisteranno delle armi "in meta", ma visto il bilanciamento del multiplayer ci aspettiamo una maggiore influenza da parte di queste armi su Warzone. Come sempre il bilanciamento del gioco è destinato a cambiare attraverso le numerose patch che usciranno nel tempo, ma per ora a giudicare dalla beta, il lavoro fatto dagli sviluppatori ci è sembrato ottimo.

Oltre alle più classiche modalità Deathmatch a squadre, Dominio e Cerca e distruggi, abbiamo potuto affrontare qualche partita nella nuova modalità Invasione, una gigantesca evoluzione del Deathmatch a squadre.

In Invasione, due squadre da 20 giocatori più altrettanti bot controllati dalla IA, si sfidano in un gigantesco deathmatch in una porzione circoscritta di Al Mazrah (la nuova mappa di Warzone), dove ogni uccisione contribuisce al raggiungimento dei 1000 punti necessari per la vittoria. Durante la partita verranno più sganciati numerosi loadout nelle zone più calde della mappa, con al loro interno delle killstrek da utilizzare per annientare i nemici. L'utilizzo dei bot e dei loadout, contribuisce al raggruppamento dei giocatori in diverse zone della mappa, creando delle scene di combattimento adrenaliniche e sempre divertenti, e grazie ai bot, si permette di fare kill e di contribuire alla squadra anche ai meno pratici del gioco, che spesso vengono relegati al ruolo di carne da macello.

Invasione vede poi l'utilizzo massivo dei veicoli da terra, tra i quali troviamo corazzati leggeri e semplici mezzi di spostamento, che ci permetteranno di raggiungere velocemente le zone di combattimento più vive.

Nonostante il gioco sia in beta, le partite che abbiamo giocato in questa modalità si sono rivelate sempre molto divertenti e frenetiche, con la speranza che lo diventino ancora di più con i server pieni all'uscita del gioco. Manca ancora la possibilità di guidare i velivoli e un sistema di distruzione della mappa in stile Battlefield, che secondo noi si sposerebbe davvero bene con la modalità di gioco.

Tra le altre novità presenti abbiamo potuto provare una playlist con visuale in terza persona che già era stata proposta in passato sottoforma di evento a tempo in Modern Warfare e Cold War, ma che in MW2 beneficia della maniacale cura posta nelle animazioni del personaggio, che risultano sempre appropriate alle situazioni e incredibilmente fluide.

Gli sviluppatori hanno lavorato molto bene anche sulla componente audio del gioco, che non solo migliora la percezione dei passi nemici grazie all'audio 3D ma si evolve nella sua interezza, proponendo un impianto audio spettacolare, con uno spettro ampio e ad altissima definizione che ben si sposa con le caratteristiche di audio spaziale di PS5 e che si apprezza ulteriormente con delle buone cuffie 7.1 (finalmente supportate a dovere). Le novità non finiscono qui, si parla anche di una modalità survival in stile Escape from Tarkov che sappiamo farà parte di Warzone 2.0 (quindi gratuita) e ovviamente non mancherà una campagna in singleplayer che riprenderà la storia del Capitan Price e della neonata Task Force 141, dove vedremo il ritorno dei leggendari Soap McTavish, Ghost e Gaz, che pare saranno tutti mascherati in stile Ghost a giudicare dai personaggi multiplayer.

il lavoro svolto da Infinity Ward su MW2 ha tutte le carte in regola per posizionarlo nell'olimpo degli sparatutto e rappresenterà una tappa fondamentale nel futuro prossimo di ogni videogiocatore, che verrà attratto da Warzone 2.0 o da MW2

Parti per un viaggio struggente in un mondo brutale e mozzafiato alterato da forze soprannaturali.

A PLAGUE TALE REQUIEM

IN ARRIVO IL 18 OTTOBRE

ACQUISTA E OTTIENI IL PROTECTOR PACK

18 www.pegi.info

© 2022 A Plague Tale: Requiem, a game developed by Asobo Studio and published by Focus Home Interactive. A Plague Tale: Requiem, Focus Home Interactive and its logo are trademarks or registered trademarksof Focus Home Interactive. The game and technology are the property of Asobo Studio. All rights reserved.

ASOBO STUDIO

FOCUS ENTERTAINMENT

9 novembre

god of war ragnarok

Kratos e Atreus intraprendono un mitico viaggio alla ricerca di risposte e alleati prima che sopraggiunga il Ragnarök

Kratos e Atreus devono esplorare ognuno dei nove regni, alla ricerca di risposte mentre si preparano all'annunciata battaglia che segnerà la fine del mondo.
Insieme, Kratos e Atreus si addentrano nei nove regni in cerca di risposte mentre le milizie di Asgard si preparano alla guerra.
Nel loro cammino si immergeranno in splendidi panorami mitici, raduneranno alleati di tutti i regni e affronteranno temibili nemici sotto forma di dèi norreni e mostri.
Man mano che la minaccia del Ragnarök si avvicina, Kratos e Atreus si ritrovano a dover scegliere tra la salvezza della loro famiglia e quella dei regni.

COLORO CHE SFIDANO IL FATO

Atreus cerca informazioni che possano aiutarlo a comprendere la profezia di "Loki" e il ruolo che lo attende nel Ragnarök.
Kratos deve decidere se restare incatenato dalla paura di ripetere i suoi errori o se liberarsi del passato per diventare il padre di cui ha bisogno Atreus.

ARMI DI GUERRA

Oltre a una miriade di nuove abilità sia per Kratos che per Atreus, fanno ritorno il Leviatano, le Lame del caos e lo Scudo del guardiano.
Nell'affrontare dèi e mostri dei nove regni, nel tentativo di proteggere la sua famiglia, le letali abilità spartane di Kratos saranno messe a dura prova come non mai.

ESPLORAZIONE DEI REGNI

Esplora pericolose e straordinarie ambientazioni, affronta una grande varietà di creature nemiche, mostri e dèi norreni, e accompagna Kratos e Atreus a cercare risposte e alleati.
Quinto capitolo di una delle saghe videoludiche più celebri e acclamate di sempre, God of War Ragnarök è un hack'n'slash caratterizzato da ambientazioni mitologiche e una trama dal carattere epico.
Se nei primi tre capitoli della saga abbiamo visto Kratos impegnato a portare a termine la sua vendetta contro gli Dei Olimpici in Grecia, questa sarà la sua seconda avventura nelle Terre Nordiche.
Seconda e ultima, come ha direttamente confermato lo stesso Cory Barlog, Direttore Creativo di Santa Monica Studios.
Secondo l'autore, infatti, comporre una seconda trilogia sarebbe stato uno sforzo immane, e il team non voleva togliere nulla a questo secondo capitolo per renderlo in tutto e per tutto un lavoro coi fiocchi.
Inoltre, questa sarà anche la seconda comparsa ufficiale di Atreus, la grande novità del precedente capitolo.
Figlio di Kratos e suo principale alleato nel corso delle battaglie, quello che vedremo in questo caso sarà un Atreus più maturo, sicuramente diverso dal ragazzino che abbiamo conosciuto.
Se poi sarà cambiato in bene o in male, questo solo il futuro potrà dircelo.
Allo stesso modo del precedente titolo della serie, anche in God of War Ragnarök ci troveremo quindi a fronteggiare creature e divinità appartenenti al filone della mitologia norrena.
Come ben ricorderete, infatti, già nel corso della nostra passata avventura abbiamo fatto la conoscenza di diversi personaggi di questa cultura.
Da Freya, la dea e maga dei boschi che ci ha aiutato a curare Atreus, fino a suo figlio Baldur, principale antagonista e boss finale del gioco.
Kratos e il figlio hanno già avuto modo di fare la conoscenza di queste nuove divinità, ma la battaglia che gli si prospetta davanti sembra essere ancora più ardua.
Il tema principale di questo nuovo capitolo della saga sarà infatti proprio il Ragnarök, la fine del mondo ampiamente descritta all'interno delle leggende nordiche.
E, da quello che abbiamo capito, pare proprio che Kratos e Atreus ricopriranno due ruoli fondamentali all'interno di questa ultima epica battaglia.
Una battaglia per niente facile, soprattutto dopo avere ucciso Baldur ed essersi così inimicati Freya e il temibile Thor: il Dio del Fulmine che farà ufficialmente la sua comparsa all'interno della serie.

Jojo's bizarre adventure...

- 2 settembre
- PS5 - PS4 - XBOX - NSW
- picchiaduro
- Cyberconnect 2
- Bandai Namco

do tornano in

per gli amanti degli anime e non solo non c'è niente di meglio che vedere e vivere i propri personaggi preferiti in un mondo interattivo

JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle-R è una proposta davvero intrigante, una versione rimasterizzata e aggiornata del picchiaduro del 2013 e se cercate personaggi colorati, un combattimento davvero coinvolgente e fan service, non potrete rimanere delusi.
In totale abbiamo ben 51 combattenti che permettono a qualunque fan dell'anime di portare il proprio personaggio preferito in arena, celebrando in maniera esaustiva i 35 anni di storia del manga e dell'anime.

Che si tratti di Jonathan Joestar, Dio Brando, o più avanti con Josuke dell'ultima trama di Jojolion, abbiamo l'imbarazzo della scelta, per non parlare dei numerosi personaggi di accompagnamento che fanno parte della storia.

Ciò che viene portato in scena non è solo una differenza visiva, ma con i combattenti che vantano abilità uniche, possiamo cambiare il modo di giocare. Tutto è in vero stile JoJo, nulla è troppo stravagante e tutto si adatta in maniera perfetta, dall'evocare i poteri vampirici all'affrontare i nostri avversari a cavallo. Anche gli Stand svolgono un ruolo importante per molti nel roster, agendo non solo come guardiani, ma anche come una risorsa strategica da utilizzare per mescolare le cose quando si tratta di mosse sia di base che speciali. Anche con la maggioranza dei combattenti che utilizza Stand come abilità speciale, spesso c'è abbastanza varietà nel modo in cui vengono introdotti e utilizzati consentendo di avere una maggior coerenza nel roster mantenendo un certo livello di contrasto.
Ciò vale anche per molte combinazioni che sono uniche per ogni personaggio, con sequenze di pulsanti che rendono molto facile cambiare personaggio, ma richiedono comunque qualche momento per padroneggiarlo al meglio.
Se non siamo abbastanza abili nel performare le varie tecniche, c'è sempre lo strumento Easy Beat, che si traduce nell'esecuzione di combo semplicemente usando il pulsante di attacco leggero.

Ovviamente anche se i combattimenti sono l'esperienza principale in All-Star Battle-R, c'è molto altro da scoprire oltre la superficie

Anche se può essere abbastanza soddisfacente battere qualcuno usando combo standard e mosse finali, è tutt'altra cosa quando si padroneggiano a pieno le meccaniche del gioco; schivate che rallentano il tempo, interventi tempestivi da parte dei personaggi assist, Heat Attack devastanti e, per alcuni, provocazioni e abilità di recupero. Trascorrere tanto tempo ad allenarsi per utilizzare al massimo il tutto ciò che offre il nuovo titolo di JoJo è inevitabile, ma sicuramente ripaga una volta che saremo pronti per passare ad un gioco di alto livello. Le modalità disponibili in JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle-R, come Arcade e 1v1, sono piuttosto standard per chiunque cerchi di farsi le ossa nelle com-

opo anni JoJo e i suoi Stand una veste tutta restaurata

plessità del gioco, ma ci sono anche inclusioni più interessanti come le battaglie a squadre 3v3 e la modalità Torneo. Insieme all'ampio elenco, il potenziale per incontri e combattimenti folli è limitato solo dalle abilità del giocatore e da chiunque si unisca al divertimento.
Tuttavia, la modalità All Star Battle, che ha lo scopo di soddisfare le fantasie dei fan di lunga data, fa storcere un po' il naso.
È incredibile vedere battaglie canoniche o abbinamenti non canonici svolgersi con il controllo che ci viene offerto, tuttavia, l'eccitazione è orientata verso il pubblico hardcore.
Chi non conosce l'anime la narrazione non aiuterà a godere a pieno di questa modalità. Ma questo potrebbe essere anche un pretesto per far conoscere il manga di Le bizzarre avventure di JoJo a chi non ne ha avuto ancora l'onore.
Gran parte delle immagini mostrate durante la storia sono tratte direttamente dal manga del creatore Hirohiko Araki, e i fan non potranno che impazzire di gioia con ogni personaggio chiaramente identificabile. Arriviamo anche ai punti negativi: sicuramente la meccanica peggiore in All-Star Battle-R è la componente online, che impallidisce un po' rispetto ai contemporanei moderni.
Non ci sono lobby in cui riunire i nostri amici, con solo matchmaking 1v1 disponibile per un incontro o due, inoltre il netcode è davvero troppo instabile.
Un conto è perdere per mancanza di abilità, ma ovviamente perdere per via dei rallentamenti dovuti all'infrastruttura online può generare molta frustrazione e negare parte del divertimento di questo titolo. Se avete già giocato a suo tempo JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle-R, questa remaster si traduce come un gigantesco aggiornamento con un combattimento migliorato e tutti gli altri vantaggi sopraelencati.
Se invece non l'avete mai giocato, questo potrebbe essere un buon pretesto per recuperarlo, a maggior ragione se siete dei fan del manga.
Purtroppo, la componente online non è molto soddisfacente ed è un peccato che non sia stata curata con lo stesso dettaglio del resto dell'esperienza.

il nostro consiglio è assolutamente quello di dargli un'occhiata, la follia dei suoi combattimenti e l'impatto visivo dei personaggi vi stupiranno senz'altro

in quel dell'emilia...

a Mirandola nel modenese apre lo store che mancava: un bel successo di pubblico e partecipazione

ONGAME mirandola - MO

Enrico è un eterno ragazzo con una passione che si trascina ormai da una vita.
Era stanco di quello che considerava un lavoro normale, voleva qualcosa che lo emozionasse e che lo coinvolgesse.
D'altro canto lui, milanese DOC, con l'Emilia non c'entra proprio nulla.
Fa le sue scelte ascoltando i suoi sentimenti e dopo essere andato a vivere lontano da casa per amore, non gli restava che aprire uno store ONGAME per passione.

Lo scorso 24 settembre si è inaugurato il nuovo store di Mirandola (Mo) in un sabato pomeriggio uggioso (molto uggioso) che però non ha tenuto lontano decine e decine, per non dire centinaia di ragazzi che hanno fatto la fila per poter approfittare delle nostre offerte.
In paese c'era anche tanta curiosità per andare a visitare lo store che mancava. Fin dai giorni precedenti all'apertura si son avvicinati molti ragazzi membri di diverse comunities.

Chi era contento per aver sotto casa finalmente uno store di serie A, chi perchè aveva scoperto che non doveva più fare chilometri e chilometri per condividere la sua passione per Magic e chi perchè un assortimento simile di gadgets e merchandising se lo vuole gustare tutto.
Già perchè Enrico è anche un appassionato di Magic ed in negozio c'è una saletta allestita con dovizia di particolari riservata al gioco.
All'apertura sono intervenute anche personalità delle istituzioni locali a dare il giusto risalto all'iniziativa.
Ormai Ongame quando arriva fa parlare si sè , vogliamo continuare a farlo e arrivare sempre più vicino a tutti i PLAYERS d'Italia.
E' stata una bella giornata sotto tutti i punti di vista (a parte il meteo), il padrone di casa è stato un ospite splendido con tutto il personale Ongame arrivato a Mirandola per rendere possibile questa apertura e il ringraziamento è doveroso.

ONE PIECE FILM
RED
UTA LIVE
NEW
GENESIS
prossimamente
in negozio
ABYSTYLE
GB eye
INSPIRED BY YOU
CREATED BY US

funko festival of fun 2022

come ormai saprete benissimo, anche grazie ai nostri articoli più o meno recenti, Funko tiene particolarmente alle feste, non solo realizzando pop a tema natalizio o di Halloween, ma anche organizzando dei veri e propri eventi dedicati al lancio di nuovi articoli in arrivo

Ma se del "Funkoween", evento dedicato alla festa del 31 ottobre, vi abbiamo già parlato ampiamente nei numeri precedenti, del "Festival of Fun" non avevamo mai avuto modo di farlo.
E allora ecco che il mese di ottobre ci viene in aiuto per raccontarvi tutti gli annunci di un evento che nasce per promuovere i prodotti in arrivo prima di Natale.
Come già capitato per altri eventi "a tema", non troveremo solo uscite natalizie, ma è stata sfruttata l'occasione per lanciare in concomitanza anche prodotti dell'azienda americana che poco c'entrano con le festività di dicembre.
Iniziamo proprio da questi ultimi con la nuova wave dedicata a **Naruto**, dove usciranno nuovi personaggi e ristampe come **Kiba** con il suo fidato **Akamaru, Kotetsu Hagane e Izumo Kamizuki**.
Senz'altro una nuova collezione da non perdere per tutti gli amanti del manga.
Cambiando completamente genere sono stati annunciati anche 3 nuovi calciatori, due dei quali grandissimi campioni affermati che hanno vinto tutto nella loro carriera come **Leo Messi** e **Sergio Ramos**, un tempo grandi avversari nella Liga Spagnola, oggi compagni di squadra al Paris-Saint Germain e il giovane "bad boy" inglese **Jack Grealish**, forse più famoso per le sue bravate fuori campo e per il costo del suo cartellino (tra i suoi soprannomi anche "mister 100 milioni", di sterline) che per i risultati ottenuti.
Anche qui ci saranno molti collezionisti davvero contenti di poter aggiungere alla loro raccolta nuovi players di calcio di un certo peso.
Ora invece concentriamoci finalmente nelle uscite "holiday", davvero ricche e per tutti i gusti.
Partiamo dalla linea dedicata a **Coca Cola**, dove avremo l'orso polare con occhiali da sci e Santa Claus con in mano la famosa bottiglietta di vetro, passando per **DC Comics**, a cui sono stati dedicati gli omini pan di zucchero dei personaggi principali come **Batman, Superman, Wonder Woman, Acquaman e Flash** arrivando sino a Star Wars dove invece i protagonisti della saga sono diventati dei pupazzi di neve, da **Darth Vader allo Storm Trooper, da C3 Po a R2-D2 concludendo con Boba Fett.**
Da notare che i corpi sono stati ricostruiti in maniera non definita proprio per riprodurre l'effetto neve.
Un capitolo a parte lo dedichiamo alle

uscite singole, su tutte quella del pop album di **Mariah Carey** "Merry Christmas" uscito nel lontanissimo 1994, riprodotto in maniera fedele con la cantante, giovanissima all'epoca, vestita da babbo Natale.
Un vero e proprio must have per i collezionisti musicali.
Concludiamo con un personaggio che non può di certo mancare nelle edizioni di Natale, ovvero il nostro amato **Harry Potter**, al quale oltre al calendario dell'avvento di cui vi abbiamo già parlato nelle scorse uscite, sono stati dedicati i portachiavi "holiday" di **Ron, Hermione, Hagrid e Harry** e un'uscita speciale: una confezione contenente la t-shirt "happy Christmas" del maghetto e il pocket-pop del personaggio raffigurato nella maglietta, ovvero Potter con in mano un'insolita **Edvige** a forma di biscotto natalizio.
Qui parliamo del perfetto regalo da trovare sotto l'albero...

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti e prenotati del mese di **agosto**

1° Marvel 80Th First Appearance 593 Spider Man

2° Pokemon 581 Mewtwo

3° Naruto Shippuden 932 Naruto Six Path Sage

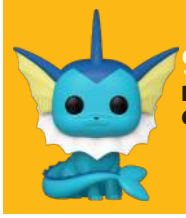
4° Naruto Shippuden 181 Naruto (Rasengan)

5° SONIC THE HEDGEHOG 283 SONIC W/RING

6° Marvel: Dr. Strange In The Multiverse Of Madness

7° Stranger Things 1238 Eleven

8° Attack on Titan 1165 Eren Yeager



9° Pokemon 627 Vaporeon

10° Demon Slayer 868 Nezuko Kamado

NINTENDO SWITCH

MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE

IN ARRIVO IL 20 OTTOBRE

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE *

STEELBOOK ESCLUSIVA

7 www.pegi.info

* offerta valida fino al 19 ottobre 2022, salvo esaurimento scorte promozionali.

© 2021 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rabbids, Sparks of Hope, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

UBISOFT

PLAYERS calendario uscite

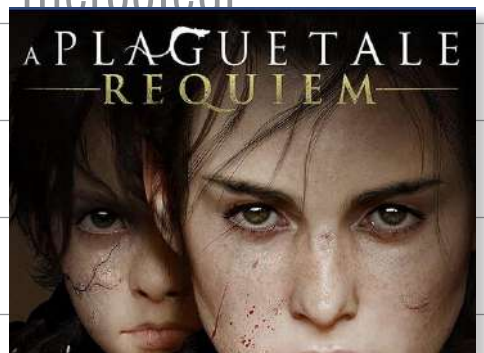
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Dakar Desert Rally
04 — PS5 - PS4 - XBOX — SIMULAZIONE

Nickelodeon Kart Racers 3: Slime Speedway
07 — PS5 - PS4 - NSW — ACTION

14 — PS5 — ACTION

mercoledì



07 — PS5 - NSW — ACTION

Fortnite Leggende Degli Anime
14 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ACTION

Taiko no Tatsujin: Rhythm Festival
14 — NSW — RHYTM

Warhammer 40.000 Inquisitor Martyr Ultimate
20 — PS5 - XBOX — ACTION RPG

Fell Seal: Arbiter's Mark Deluxe Edition

My fantastic ranch
13 — PS5 - PS4 - XBOX — MANAGERIALE

Star Trek Prodigy: Supernova
14 — PS4 - XBOX - NSW — ADVENTURE

Kamiwaza: Way of the Thief
14 — PS4 - NSW — ACTION

PGA Tour 2K23
14 — PS5 - PS4 - XBOX — SPORTIVO

Let's Sing presents ABBA
13 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — RHYTM

14 — PS4 - XBOX - NSW — PICCHIADURO

Them's Fightin' Herds
15 — PS4 - XBOX - NSW — ACTION

PLAYERS

16
17
18
19 mercoledì
20
21
22
23
24
25
26 mercoledì
27
28
29 sabato
30 domenica
31 lunedì

18 PS5 - XBOX
ACTION

21 NSW
RPG

Cobra Kai 2: Dojos Rising

21 PS5 - PS4 - NSW
ACTION

20 NSW
ACTION

21 PS5 - PS4 - XBOX - NSW
ACTION

25 PS5 - XBOX
ACTION

Mount & Blade 2: Bannerlord

25 PS5 - PS4 - NSW
RPG

Commandos 2 & 3 - HD Remaster (Double Pack)

27 PS4 - XBOX - NSW
SPARATUTTO

Star Ocean: The Divine Force

27 PS5 - PS4 - XBOX
ACTION RPG

Asterix & Obelix XXXL: The Ram From Hibernia

27 PS5 - PS4 - NSW
ADVENTURE

Yomawari: Lost in the Dark - Deluxe Edition

28 PS4 - NSW
SURVIVAL HORROR

28 PS5 - PS4 - XBOX
FPS

28 NSW
ACTION

28 PS5 - PS4 - XBOX
ACTION

ottobre

1998

MediEvil

rispolveriamo un classico della primissima era PlayStation!

PS1
action / adventure
Guerrilla Cambridge
Sony

MediEvil è uno dei tanti classici che ha reso iconica la primissima PlayStation, rimasto nell'immaginario collettivo di molti giocatori di quella generazione che ancora oggi lo ricordano con grande affetto.
La sua atmosfera cupa e dark, inoltre ci sembrava perfetta per un mese dove la tetra festività di Halloween lo fa da padrona. MediEvil esce nel 1998 su PlayStation e vede protagonista un simpatico scheletro di nome Sir Daniel Fortesque.
Quand'era ancora in vita Sir Dan era il campione del re di Gallowmere, e scese in battaglia contro lo spietato stregone Zarok e il suo esercito di non morti.
Secondo la leggenda l'impavido eroe sconfisse Zarok, ma morì per le ferite riportate, in molti tuttavia non sanno che in realtà il guerriero fu il primo a cadere per mano di una freccia.

Uno strano scherzo del destino però dà a Sir Dan una seconda chance; Zarok torna nuovamente e riporta in vita i morti rubando le anime ai vivi, riportando tra noi anche Sir Dan che ne approfitterà per ripulire il suo nome e prendere il posto che gli spetta nella Sala degli Eroi.
MediEvil può essere tradotto in un hack'n slash contornato però anche da enigmi, un minimo di approccio tattico nei combattimenti, tanti collezionabili e una gran varietà nei livelli.
I livelli sono probabilmente la parte migliore del gioco, con scenari molto variegati che vanno dal classico cimitero, a villaggi infestati o persino navi fantasma.
Lo stile gotico pervade l'intera produzione e traspare in ogni singolo livello, alle volte gli scenari vantano un'atmosfera decisamente dark, tra tutti il villaggio dormiente che sembra essere uscito direttamente da un film di Tim Burton.
Pad alla mano, in ogni livello l'obiettivo sarà sempre raccogliere degli oggetti, aprire la porta di fine livello e completarlo. In alcune circostanze sarà necessario affrontare anche alcune ostiche boss fight.
I nemici così come i livelli sono ben variegati, si parte con dei semplici zombie, ma ben presto finiremo per affrontare demoni corazzati e cavalieri. Ognuno hai suoi punti deboli, non si comportano tutti allo stesso modo e prima di affrontarli sarà sempre necessario pensare a come approcciarli e a quale arma utilizzare per portare a casa la vittoria.
Questo incentiva l'uso di tanti armi differenti che possono in effetti essere sbloccate durante la storia tra mazze, archi, spade incantate oltre agli scudi che possono parare una serie di attacchi prima di rompersi.
Alcune armi sono ovviamente migliori di altre, ma la varietà di nemici incentiva sempre un ampio utilizzo dell'arsenale di Sir Dan.
Molte di queste armi, tuttavia non sono facilmente reperibili a meno che non si trovino tutti i calici disponibili in ogni livello.
Questi calici, alle volte molto ben nascosti, vanno riempiti con le anime dei nemici e solamente quando si raggiungerà il 100% potrà essere raccolto.
Una volta raccolto il calice al termine del livello Sir Dan verrà trasportato nella Sala degli Eroi dove verrà ricompensato con armi leggendarie, salute o talvolta del denaro.
Il denaro potrà essere speso da un gargoyle da cui potremo acquistare frecce per i nostri archi, incantare le nostre spade o riparare uno scudo.
Se siete abbastanza completisti da ottenere ogni calice verrete ricompensati con un finale aggiuntivo che addolcirà la fatica per la nostra impresa.
L'unico neo che ci sentiamo di menzionare è probabilmente il sistema di controllo molto dibattuto all'epoca e ancora oggi.
I movimenti di Sir Dan non sono propriamente precisi, soprattutto sulle strette sporgenze e quando si corre, cadendo ripetutamente il più delle volte.
Anche la telecamera non è facilmente gestibile e non rende i controlli molto amichevoli.
Nonostante ciò, MediEvil rimane sicuramente un titolo divertente, bello da vedere, e vario.
I diversi nemici costringono il giocatore a pensare prima di agire in ogni singolo livello e gli enigmi sono tosti, ma mai frustranti. Insomma, una piccola perla che va giocata almeno una volta.

Steelrising

- 8 settembre
- PS5 - XBOX
- action / adventure
- Spiders
- Nacon

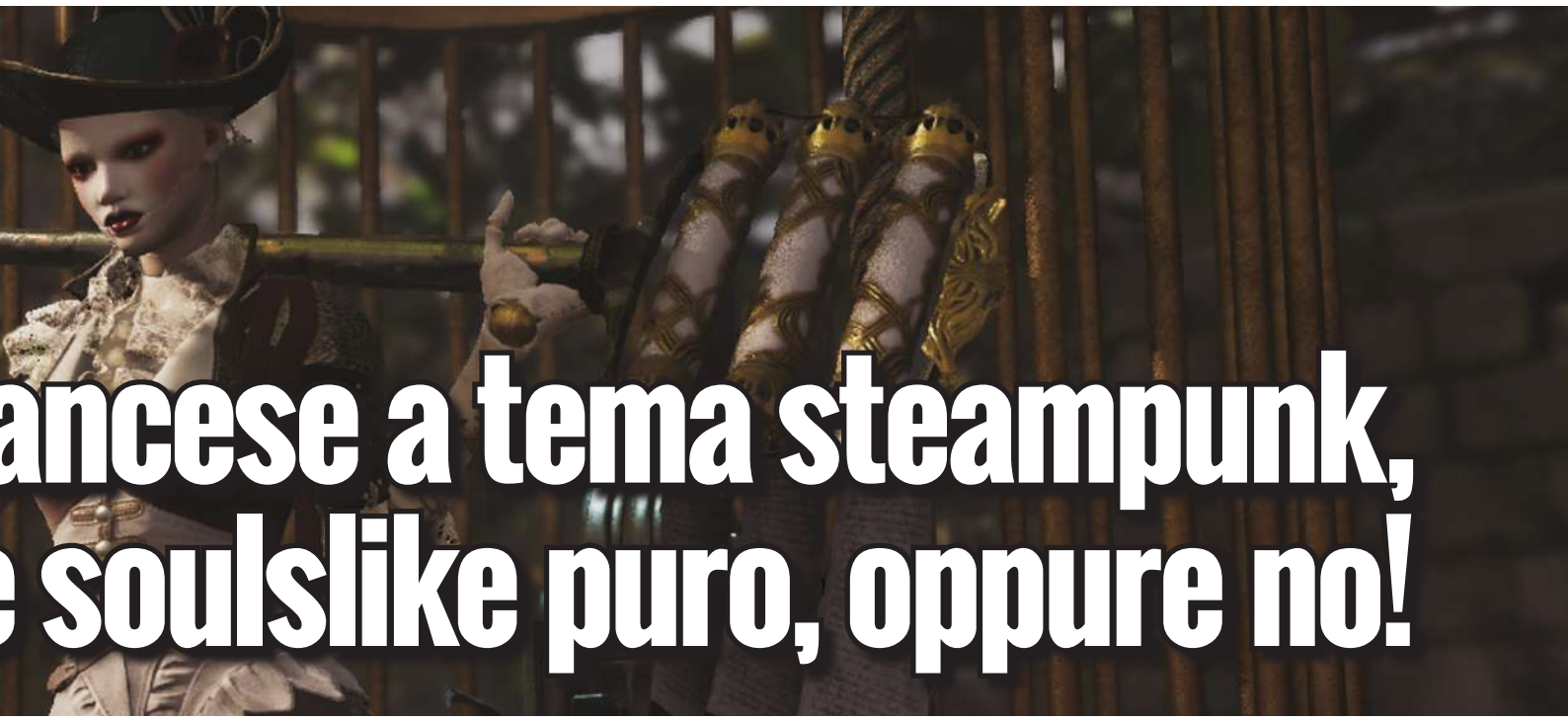
un'inedita rivoluzione fra da affrontare come

nonostante la rivoluzione francese sia un periodo storico particolarmente avvincente e al contempo tenebroso, difficilmente l'abbiamo vista accostata ad un videogioco o ad altri importanti mezzi di intrattenimento

A memoria ricordiamo l'ottima riproduzione di Assassin's Creed Unity, ad oggi l'ultimo vero Assassin's Creed classico della saga, rivalutato nel tempo dagli utenti più nostalgici, ma con Steelrising ci troviamo di fronte ad una chiave inedita delle vicende storiche.
Lo studio di sviluppo Spiders è da sempre attento a proporre dei giochi particolarmente orientati alla narrativa, ne fanno un esempio i più recenti Greedfall a tema piratesco e The Technomancer, entrambi caratterizzati da una narrativa e da una direzione artistica attenta e ben sviluppata, ma da un gameplay che porge il fianco alla natura doppia A delle produzioni.
Steelrising si pone l'obbiettivo di limare i problemi legati al gameplay delle produzioni Spiders, offrendo un'impostazione in stile soulslike, ma altamente scalabile fino a farla diventare un semplice action/adventure, con un sistema di combattimento ben realizzato e come di consueto, un comparto narrativo particolarmente ispirato.
Le vicende di Steelrising ci porteranno a vivere una Rivoluzione francese alternativa, dove la presa della Bastiglia non è mai avvenuta e il regno di Luigi XVI si mantiene in piedi grazie ad un esercito di automi che terrorizza il popolo francese.

In questa rivisitazione steampunk delle vicende saremo Aegis, una ballerina robotica dotata di una vera e propria coscienza artificiale, che combatterà per la libertà del popolo francese.

Partendo dal castello di Saint-Cloud dove la nostra "padrona" Maria Antonietta è tenuta segregata dal malvagio Luigi XVI, viaggeremo fino a Parigi in cerca dell'inventore dell'esercito robotico, anch'egli tenuto prigioniero dal Re di Francia.
Durante il nostro viaggio ci troveremo ad affrontare diverse tipologie di automi, tutti dal design e dal moveset ispirato e curato, che fanno della produzione Spiders un vero gioiello di art design.
D'altro canto, il moveset della nostra Aegis risulta essere particolarmente interessante dal momento che è possibile equipaggiare due armi e cambiarle al volo con la semplice pressione di un tasto, permettendoci di concatenare le combo, ma soprattutto alternare le armi melee alle armi a distanza come i potentissimi moschetti, che una volta padroneggiati risulteranno essere a tratti fin troppo efficaci.
La varietà di armi offerta in Steelrising spazia dalle classiche spade e stocchi, alle armi più pesanti, passando per quella che durante il nostro viaggio è diventata la nostra arma preferita, i Ventagli Nemesi. Oltre ad essere un'arma estremamente veloce, come la maggior parte delle armi veloci ha infliggono danni alla postura, che una volta azzerata al nemico ci permetterà di infliggere un colpo critico e inoltre, ogni arma è dotata di un'abilità speciale che potremo sfruttare a nostro vantaggio.
I Ventagli ad esempio permettono di bloccare e restituire un qualsiasi colpo al mittente, mettendolo fuori gioco per qualche instante, mentre altre armi sono dotate di abilità offensive, particolarmente utili per le armi pesanti, che purtroppo risultano essere complicate da utilizzare viste le animazioni lunghe.



ancese a tema steampunk, e soulslike puro, oppure no!

Bilanciare al meglio la scelta delle armi per la nostra Aegis è alla base dell'esperienza di gioco in Steelrising che mira ad essere un soulslike altamente scalabile.
La scala di difficoltà viene regolata attraverso delle agevolazioni che potremo scegliere se attivare o meno tra cui troviamo, la possibilità di non perdere le "anime" (essenza animica in Steelrising) in seguito ad ogni morte; una sensibile riduzione dei danni subiti e una maggiore rigenerazione della stamina durante i combattimenti, rendendo di fatto Steelrising un vero e proprio action/adventure, senza la difficoltà che apporta l'essere un soulslike. Rimane comunque attiva la progressione attraverso i "falò" (Vestali) e lo sbloccare di scorciatoie nella mappa, che renderanno la progressione più rapida e faciliteranno il backtracking. Backtracking che risulta necessario visto che proseguendo la nostra avventura in Steelrising, sbloccheremo degli strumenti per la nostra Aegis, che ci permetteranno di raggiungere delle zone altresì precluse e che avranno un uso specifico anche nei combattimenti.
Gli innesti che troveremo in Steelrising sono tre, partendo con l'Arpione del Vescovo che funge da rampino in stile Sekiro e che in combattimento infliggerà danni elettrici, il Momento del Selenite che ci permetterà di effettuare salti e scatti super e che infliggerà danni congelanti, e per finire l'Ariete dell'Alchimista che ci permetterà di distruggere i muri fragili che nascondono delle utilissime scorciatoie e infligge danni da fuoco ai nemici.
Conclude l'esperienza di gioco un sistema di classi da selezionare alla "creazione" della nostra Aegis, che andrà ad influire direttamente sui valori iniziali dell'automa che poi andranno potenziati come di consueto per i soulslike, spendendo l'essenza animica recuperata in-game.
Dal punto di vista tecnico Steelrising non è una produzione tripla A ed è forse proprio dal lato grafico che il gioco risulta essere un po' arretrato per i tempi, considerando anche la sua uscita solo su next-gen, dove ci saremmo aspettati una qualità maggiore per le animazioni di nemici e Aegis stessa.
E'vero che confrontare Steelrising con mostri sacri come le produzioni From Software è ingiusto, ma nonostante l'ottimo lavoro svolto da Spiders è chiaro come su questo lato il gioco mostra il fianco.

da lodare tutto l'apparato artistico, l'architettura dei livelli e la realizzazione dei nemici: variegati e originali.
Altro punto a favore, la localizzazione testuale in italiano, ormai una rarità da apprezzare che rende il gioco fruibile a tutti

Un'offerta very Gigantesca

100 Giga minuti e SMS illimitati

6,99€ a partire da al mese

Zero extra costi

99,7% di copertura

Assistenza dedicata

Acquistala qui

very MOBILE

È proprio very.

Offerta soggetta a condizioni in base al gestore di provenienza nonché all'uso lecito e corretto, secondo quanto previsto dall'art. 5 delle Condizioni di Contratto. Connessione dati in 4G fino a 30 Mbps in download e upload. Per consultare l'elenco completo dei gestori, le condizioni, il costo di attivazione, il periodo di sottoscrivibilità dell'offerta, le limitazioni e i dettagli sull'utilizzo in Unione Europea, vai su verymobile.it. Prezzi IVA inclusa.

FUT 23 le novità

con l'uscita del nuovo FIFA , arriva anche la nuova versione della nostra modalità preferita che presenta alcune novità che potrebbe cambiare sensibilmente l'approccio dei videogiocatori.

Partiamo dal nuovo sistema di intesa, rivoluzionario nell'eliminare gli ormai storici link rossi/gialli/verdi tra i vari calciatori sostituendoli con la cosiddetta "soglia d'intesa", indipendente dalla vicinanza dei singoli giocatori nel nostro 11 titolare. Ogni carta presenta un proprio livello d'intesa, contribuendo a sua volta all'intesa complessiva del club, che varia sulla base di alcuni fattori principali: impiego nella propria posizione preferita, presenza nel club di giocatori militanti nella stessa squadra o nello stesso campionato o con la stessa nazionalità, affinità con la nazionalità e il campionato d'appartenenza dell'allenatore selezionato.
I soliti fattori, insomma, ma non più legati alla casella occupata nell'undici, con l'unica vera novità rappresentata dalla posizione preferita: ogni calciatore, oltre al proprio ruolo naturale, può presentare un massimo di tre posizioni alternative.
La posizione preferita può essere scambiata solamente con una delle posizioni alternative, tramite le classiche carte di modifica del ruolo; un cambiamento importante, che permette una maggiore flessibilità nella scelta dei calciatori (ora non tutti i terzini possono diventare esterni, ma alcuni esterni potrebbero diventare centrocampisti centrali) e impedisce schieramenti astrusi che prevedano, ad esempio, Mbappé mediano o Kanté centravanti, com'eravamo ormai soliti vedere nelle scorse edizioni di FUT.
Ad uscire dagli schemi delle soglie intesa sono come sempre le Icone e, in parte, gli Eroi FUT, che come lo scorso anno presentano un campionato d'elezione ma non una squadra.
Sono tante, e molto interessanti, le nuove carte inserite tra gli Eroi, sponsorizzate al lancio dalla collaborazione tra Fifa e Marvel; tra i più intriganti vi sono i "nostri" Marchisio, Brolin, Voller e Nakata, unici esponenti della Serie A, oltre al gigantesco Yaya Touré, già ambitissimo, e ai duttili Mascherano e Park Ji-Sung.
Infine, per gli amanti del single player, troviamo la nuova modalità chiamata Momenti FUT: tramite il completamento di sfide a tema i giocatori acquisiranno un nuovo tipo di valuta, le Stelle, utilizzabili per sbloccare giocatori particolari o pacchetti tematici, il cui impatto sul metagame è ancora tutto da verificare.
Nella modalità troveremo diverse Storie,

divise in Capitoli, affrontabili uno dopo l'altro a seconda delle Stelle conquistate o delle sfide già completate.
Ulteriori novità emergeranno sicuramente con l'avvicinarsi della Coppa del Mondo 2022, relativamente alla quale si vocifera di una modalità ad hoc con carte speciali; nel frattempo, non possiamo che darvi appuntamento al mese prossimo, con la prima formazione di questa nuova edizione di FUT!

Oppo Reno 8 Pro bello e possibile

la serie di smartphone di fascia medio-alta del marchio cinese, con il Reno 8 Pro punta a raggiungere i mercati globali

La famiglia è generalmente nota per sposare specifiche solide con un design premium e Reno 8 Pro non è da meno. Anzi, a dirla tutta, il Reno 8 Pro è probabilmente il più bel smartphone 'tradizionale' di questo 2022.
Il telefono è dotato di un retro in vetro e bordi curvi, con una costruzione che cattura la luce da tutte le angolazioni. Ovviamente, questo dà alcuni problemi: non solo il materiale è incline a raccogliere impronte ma è anche scivoloso e tende a scorrere facilmente dalle superfici se non ha un punto d'appoggio.
Per lo più, in confezione non c'è nemmeno una cover, il che avrebbe reso il pacchetto finale sicuramente più interessante di quanto non sia giù.

Caratteristiche

Il modulo della fotocamera occupa buona parte della parte posteriore del telefono, ma si adatta bene all'aspetto generale.
Oppo Reno 8 Pro è sottile e leggero, con una larghezza di 7,34 mm e un peso di 183 g.
Ha una certificazione IP54, il che significa che è protetto dagli schizzi e dalla polvere, ma non alle immersioni in acqua.
Porta USB-C nella parte inferiore e uno slot dual-SIM completano la dotazione.
Lo schermo del Reno 8 Pro è luminoso, grande e bello da vedere.
Integra un display AMOLED FHD da 6,7 pollici e frequenza di aggiornamento da 120 Hz, sotto un vetro Gorilla Glass 5. Le cornici sono tra le più sottili viste finora su un Reno, con un rapporto schermo-corpo del 93,4%.
Sullo smartphone è presente un sensore di impronte digitali sotto il display, che risponde bene al tocco.
Gli aptici sono regolabili, quindi puoi attivare l'intensità delle vibrazioni in base alle preferenze.
L'opzione predefinita sembra scattante e non troppo opprimente, praticamente identica a quella che si trova su Find X5 Pro .
Il Reno 8 Pro è dotato di due altoparlanti stereo.
Non esiste un software di elaborazione del suono, quindi sebbene l'audio sia alto e anche da entrambe le estremità del dispositivo, manca del colore e della profondità che altri telefoni più costosi possono offrire.

Hardware

Il Reno 8 Pro viene fornito con 8 GB di RAM e 256 GB di spazio di archiviazione, e questa è l'unica configurazione di vendita.
Il tutto abbinato a un processore MediaTek Dimensity 8100-Max, lo stesso visto su OnePlus 10R.
Ciò significa prestazioni rapide ed efficienti, anche quando si eseguono numerose applicazioni affiancate.
A livello di batteria, il dispositivo arriva a circa un giorno di utilizzo con la frequenza

di aggiornamento massima, che include la navigazione sui social media, lo streaming e altro ancora.
Sotto stress, la batteria dura più o meno 10 ore mentre, con il risparmio attivo che include il refresh rate a 60 Hz, si risparmia ancora di più.
Reno 8 Pro vanta la tecnologia SuperVooc a ricarica rapida di Oppo.
Nella confezione c'è infatti un caricatore da 80 W con cavo USB-C.
Questo può caricare il telefono al 98% in 30 minuti.
Con sorpresa, durante il processo il telefono non si surriscalda, spesso un problema comune nei dispositivi con velocità di ricarica come questa.
Manca però la ricarica wireless ed è una grossa pecca.

Foto e video

Passando alla parte foto-video, l'Oppo Reno 8 Pro ha una configurazione a tripla fotocamera, composta da un obiettivo principale da 50 Mp, un ultrawide da 8 Mp e un obiettivo macro da 2 Mp.
Tutto ciò è supportato dalla NPU Marisilicon X, il processore di immagini dedicato di Oppo, già sulla serie di punta Find X5.
L'obiettivo principale da 50 Mp è abbinato a un sensore Sony IMX766 che riproduce colori brillanti e vivaci senza la saturazione eccessiva che si trova in genere su alcuni telefoni di fascia media.
Le texture risaltano bene anche in ambienti con scarsa illuminazione.
L'autoscatto da 32 Mp è davvero ottimo. Oppo afferma che lo stesso del Find X5, con l'effetto bokeh sulla modalità ritratto che restituisce una buona quantità di sfocatura.
Il telefono ha anche una modalità grandangolare, che lo rende ideale per i selfie di gruppo.
Il software alla base è ColorOS 12.1, che offre due anni di aggiornamenti e tre anni di update di sicurezza.
Sotto la personalizzazione Android Oppo ha inserito poche app, peraltro facilmente cancellabili a differenza di quanto accade su altri marchi cinesi, come Xiaomi e Huawei. Entro la fine dell'anno dovrebbe arrivare Android 13, con skin ColorOS 13.

Prezzo

Il prezzo di questo telefono non è il più competitivo nel segmento di fascia media: 799 euro di listino.
Allo stesso esborso, si può optare per qualcosa come il Pixel 6, che offre la ricarica wireless e un brillante set di fotocamere.
Tuttavia, le prestazioni non sono buone come quelle del Reno 8 Pro, con un design elegante e una ricarica rapida, che lo rendono una scelta allettante.
La fotocamera principale da 50 Mp fa bene il suo lavoro ed è solo un peccato che le secondarie non diano seguito, con performance minore.

Batteria:
4500 mAh
Ricarica rapida a 80W
Display:
Pollici 6.62
Risoluzione 1080 x 2400 pixel
Densità Pixel 398 ppi
Tipo AMOLED
Protezione Gorilla Glass 5
Formato display: 20:9
Connessioni:
Dual SIM: Dual SIM / SIM+eSIM
Tipo SIM: nanoSIM
Velocità rete: 5G – 7500 Mbps
Bluetooth: 5.3
NFC
GLONASS
GPS
Tipo porta USB: USB Type-C 2.0
Dati tecnici:
Processore: 4x 2.85 GHz Cortex-A78 + 4x 2.0 GHz
64 Bit
GPU: Mali-G610 MC6
RAM: 8 GB
Memoria (Max): 256 GB
Fotocamera:
Megapixel: 50 Mp + 8 Mp + 2 Mp
Risoluzione: 8165 x 6124 pixel
Flash: Dual LED
Angolo Max: 112 °
Fotocamera Frontale: 32 Mp F 2.4

PlayStation VR2 per PS5

il visore di Sony piace nei primi hands-on e ha più di 40 videogiochi confermati

PS VR2 arriverà a poco più di cinque anni dall'esordio di PSVR, l'headset per PlayStation 4 che ha venduto circa sei milioni di unità in tutto il mondo dal suo debutto avvenuto nell'ottobre del 2016.
Per l'esordio sulla console di nuova generazione, PS VR2 offrirà un display OLED con risoluzione di 2000x2040 pixel per occhio, una frequenza di refresh fino a 120Hz e un campo visivo di 110 gradi.
Confermata anche una tecnologia integrata di eye tracking.
Sony ha tenuto un evento hands-on dedicato al suo prossimo visore, il PlayStation VR2 che arriverà sul mercato ad inizio 2023.
Questa è stata l'occasione per i partecipanti per provare la nuova periferica e alcuni titoli pensati per PS VR2 che saranno rilasciati al momento del lancio del visore.

Nel complesso, ciò che emerge dalla prova sono i netti passi in avanti fatti rispetto alla prima versione del visore, visto che ora la proposta di Sony riesce a garantire un maggiore senso di immersività sia per quanto riguarda l'utilizzo del casco che per i nuovi controller.
Sony punta a un lancio in grande stile per il suo visore di nuova generazione e conferma che PS VR2 potrà contare su oltre venti giochi al debutto sul mercato: allo stato attuale, si sa per certo che uno di questi sarà **Horizon: Call of the Mountain**, lo spin-off della serie creata da Guerrilla Games che ci porterà nell'ambientazione post post-apocalittica ideata dalla software house olandese per mostrarcela da una prospettiva tutta nuova.
Nonostante le specifiche di PS VR2 siano in linea (o addirittura superiori, per certi versi) a quelle di prodotti come Meta Quest 2 e Valve Index, il visore di Sony non sarà wireless e richiederà un singolo cavo da connettere a PS5 per poter funzionare.
Ovviamente queste sono solo le prime impressioni e bisognerà sicuramente attendere ulteriori prove, tuttavia sembra che il PlayStation VR2 sia pronto a partire con il piede giusto.

Metodo di visualizzazione	OLED
Risoluzione del pannello	2000 x 2040 per occhio
Frequenza di aggiornamento del pannello	90 Hz, 120 Hz
Separazione tra le lenti	Regolabile
Campo visivo	Circa 110 gradi
Sensori	Sensore di movimento: Sistema di rilevazione di movimento a sei assi (giroscopio a tre assi, accelerometro a tre assi)
	Sensore di utilizzo: Sensore di prossimità IR
Telecamere	4 telecamere incorporate per il rilevamento del visore e del controller
	Telecamera IR per occhio per il rilevamento dello sguardo
Feedback	Vibrazione del visore
Comunicazione con PS5	USB Tipo-C
Audio	Ingresso: Microfono integrato
	Uscita: Ingresso cuffie stereo

8 novembre

skull & bones

nei covi avrete i vostri magazzini, potrete socializzare con gli altri pirati, creare le vostre armi, nuove navi e oggetti, rifinire i vostri materiali...

Addentrati nel paradiso ricco di insidie di Skull and Bones, ispirato all'Oceano Indiano dell'età d'oro della pirateria, e supera ogni ostacolo per diventare un capitano leggendario.

– Incrementa la tua infamia e ottieni più risorse e opportunità per contratti rischiosi ma molto più redditizi.

– Costruisci fino a 12 navi da personalizzare con armi e protezioni per maggiori probabilità di successo.

– Presta attenzione mentre esplori un mondo irto di pericoli, ispirato all'Oceano Indiano: i nemici sono sempre in agguato!

– Scegli come vuoi affrontare il mare, in solitaria oppure con un massimo di due amici a coprirti le spalle, in PvE o PvEvP.

Diversamente da quanto avviene nella maggior parte dei giochi "aperti" di Ubisoft, Skull & Bones non offrirà alcuna campagna per giocatore singolo. "Non è per nulla un gioco basato su una storia", spiega Barnard (game director) .

"Non si 'finisce' Skull & Bones, con lista di credits e filmato finale.

È qualcosa che vogliamo che continui per anni e anni."Questo non significa che non ci sarà una storia, però. "Ci sono alcuni personaggi fondamentali, o 'Kingpin', nel gioco, che potrete incontrare nel corso dei vostri viaggi, che avranno dei frammenti di storia che potrete apprendere completando attività o contratti con loro", spiega Barnard. Invece di un'unica trama scritta da Ubisoft, la vera storia di Skull & Bones sarà quella che scriveremo noi stessi.

Impostando i nostri obiettivi, decidendo come vogliamo navigare, quali navi attaccare per far crescere la nostra ricchezza e il nostro livello di infamia.

Si può fare tutto questo in solitaria, ma Skull & Bones vive in un mondo condiviso con un numero massimo di 20 giocatori in ogni server. Ci si può unire ad altri giocatori o... dar loro la caccia, affondare le loro navi e rubare i loro tesori.

Attività in mare aperto

Allora, se non c'è una campagna... cosa si fa esattamente in Skull & Bones? Beh, l'Oceano Indiano è pieno di opportunità: ci sono tantissimi personaggi che offrono contratti di lavoro capaci di farci vivere avventure esplosive e raccogliere - è la cosa più importante! - grandi tesori.

"Vogliamo che le attività siano coerenti con lo sfondo piratesco", spiega Barnard. "Magari si dovrà trasportare pericolosamente merci di contrabbando da una parte all'altra del mondo, o scovare ed eliminare alcuni pirati che causano grattacapi a uno dei Kingpin, o razziare un insediamento alla ricerca di un oggetto specifico. In generale, le attività ricadono in queste categorie: il recupero di oggetti che certi pirati vogliono, oppure portare cose da una parte all'altra. I viaggi, sono pericolosi, quindi se capitasse di perdere questi tesori, beh, se ne pagherebbero le conseguenze".A mano a mano che si esplorano gli oceani si scoprono rotte commerciali, isole nascoste e armate nemiche. Ognuna di queste scoperte offre una nuova opportunità per riempire la stiva di bottino e far crescere il livello di infamia.

E più si diventa infami - per così dire - e più grande è il rispetto che i personaggi del mondo di gioco avranno nei nostri confronti. L'Infamia rappresenta il sistema di progressione di Skull & Bones. Accrescendo il proprio punteggio si sbloccherà la capacità di comandare navi più grandi e si potranno cogliere opportunità riservate ai giocatori di più alto livello.

"Il vostro nome conta parecchio", dice Barnard. "All'epoca dei pirati, se affondavi una grande nave, o una importante, la gente lo veniva a sapere e il tuo livello di infamia cresceva. Questo faceva sì che molti altri pirati volessero avere a che fare con te, o ti offrissero del lavoro. Il nostro sistema di progressione funziona allo stesso modo".

Il livello più elevato nella classifica dell'infamia è l'obiettivo finale del gioco: diventare un Kingpin dei pirati, e accedere alla tavola dei più temuti pirati dell'Oceano Indiano.

"Se giochi Skull & Bones regolarmente, e gli dedichi tempo, raggiungere il livello Kingpin è assicurato", spiega Barnard. "Quando si è Kingpin si apre un tipo di esperienza tutto nuovo, che può diventare molto più competitiva".

Diventare un Kingpin non è semplice, però: si comincia l'avventura con i vestiti che si possiedono e poco altro, e bisogna cominciare a farsi largo nella carriera piratesca, da mozzo a marinaio, fino a diventare capitani. Nel corso dell'esperienza, bisogna sempre tenere presenti le meccaniche survival di Skull & Bones.

"All'inizio del gioco, non avete praticamente nulla e quindi dovrete crearvi da soli la prima lancia", spiega Barnard. "Nel corso del gioco sarete chiamati ad acchiappare uno squalo o qualche pesce da grigliare grigliarlo per poter nutrire voi e la vostra ciurma, altrimenti subirete un ammutinamento e verrete gettati fuori bordo".

warhammer 40.000 commander decks

Wizards incontra Games Workshop generando un crossover eccezionale

Il 7 ottobre 2022 è stato rilasciato un crossover unico, dove due colossi del gioco da tavolo si "stringono la mano".

Della serie "Mondi Altrove", verrà rilasciata l'espansione Warhammer 40000 Commander Decks, un set dedicato all'omonimo gioco di miniature di Games Workshop.L'espansione è composta da quattro deck Commander composti da 100 carte ciascuno, suddivise in 168 inedite e da ristampe con illustrazioni inedite. Vengono riproposte abilità come: **"Cascata", "Miracolo", "Evoluzione", "Grido di Guerra", "Dissotterrare", "Sforzo", "Convocazione", "Ciclo" e le "Abilità con Testo di Colore".**

Vengono proposte le seguenti nuove abilità: **"Squadra"** (abilità legata alle creature che permette di creare copie spendendo costi aggiuntivi) e **"Famelico"** (abilità legata alle creature con costo di mana X, se il costo è superiore a cinque il proprietario pesca una carta).

Forze dell'Imperium

Un deck dell'accoppiata Esper (colori bianco, blu e nero) dedicato agli Space Marine. Si tratta di un deck "Midrange" che sfrutta l'abilità "Squadra", di fatti lo scopo del deck è quello di generare pedine sostanziose che annichiliscono gli avversari. Tra le migliori carte che possiamo trovare nel deck, vediamo: "Da Spade a Spighe!", "Marneus Calgar" (perfetto nel deck per generare ondate di pedine), "Commissario Severina Raine" (ottima negli "Aristocrat" per generare vantaggio), "Intercessor d'Assalto" (buona creatura per gli archetipi "Pikula", infligge danni continui), "Il Trono d'Oro" (molto interessante per non morire nei "MUD") e "Sorella Repentia" (potrebbe generare nuovi archetipi "Miracle");0

I Poteri Perniciosi

Un deck dell'accoppiata Grixis (accoppiata rosso, blu e nero) dedicato agli Space Marine del Chaos. Si tratta di un "Midrange" che sfrutta le meccaniche: "Cascade", "Reanimator" e "Life Loss". Si tratta un classico archetipo "Grixis", dove si controlla l'avversario fino all'ultimo punto vita. Tra le carte degne di nota, vediamo: "Atto Blasfemo", "Passato in Fiamme", "Rito Oscuro", "Tempesta Cerebrale", "Sangue per il Dio del Sangue!" (che è una bomba in Commander per gli archetipi "Rakdos", ottima per pescare e infliggere danni di massa), "Drach'nyen" (da giocare negli "Umezawa Equipment" di Commander), "Attuario di Nurgle" (interessante per pescare nei "Sacrifice"), "Pestevaganti" (ottima creatura per i "Reanimator", potrebbe trovare spazio in Legacy) e "Plague Drone" (ottimo contro i "Life");

Sciame di Tiranidi

Un deck Temur (accoppiata verde, blu e rosso) dedicato ai Tiranidi. Sostanzialmente è un deck "Aggro" che sfrutta le meccaniche Token +1/+1: più si potenzia l'esercito, più l'attacco è letale! Tra le

migliori carte, vediamo: “Breccia nello Scafo”, “Eterizzare”, “Scaglie Indurite”, “Nexos” (ottimo nei deck “Big” per le magie a costo di mana X) e “Sciacallo Atalan” (buona creatura aggressiva per avere vantaggio terre negli “Aggro”);

Dinastie Necron

Un deck mono nero dedicato ai Necron. Si tra di un “Mono Black Control” che sfrutta anche le meccaniche dei “Reanimator” e degli “Artifact”, in poche parole: bisogna giocare ondate di creature dal cimitero con il supporto di potenti artefatti. Tra le migliori carte, vediamo: “Mutilare”, “Morte Vivente”, “Tenebre”, “Biotrasferimento” (interessante per generare interazioni con gli artefatti, torna un sacco anche per spedinare), “Sciame di Scarabei Canoptek” (potrebbe diventare utile nei “MUD” per rimuovere i cimiteri e spedinare) e “Cryptoschiavo” (torna utile per proteggere le creature negli “Artifact”).
Inoltre, in tutti i deck è possibile trovare cult del formato come “Anello Solare” e “Torre di Comando”.

Warhammer 40000 Commander Deck è un crossover magnifico, il sogno di molti giocatori che si realizza!
Questa espansione non solo ci mostra ottime carte per il formato Commander, inutile dirvi che dovete assolutamente recuperarle per il gioco competitivo, ma ci dimostra che il genere fantascientifico può benissimo essere inserito nel mondo fantasty di Magic.
Sarà un nuovo punto di inizio su molti aspetti!

se siete collezionisti accorrete immediatamente nel recuperare i deck... Avete la benedizione dell’Imperatore!

per i trent'anni di Magic si torna nello storico piano di Dominaria

Wizards o ha rilasciato Dominaria Unita: la novantatreesima espansione di Magic che, essendo il primo prodotto che apre ai festeggiamenti del trentennale, è composta da un'ondata di grandiosi prodotti correlati.

Dominaria Unita principale è composta da 281 carte regolari e 153 carte con grafiche alternative, mentre i temi principali dell'espansione sono le interazioni con i permanenti leggendari e le carte multicolore.
Tra le meccaniche proposte vediamo il ritorno dell'abilità **"Potenziamento"** e **"Dominio"**, ma non mancano novità come: **"Arruolare"** (un'abilità d'attacco, dove le creature vengono potenziate dalle altre creature), **"Segnalino Stordimento"** (un nuovo segnalino che rivedremo anche in futuro, ritarda lo STAP dei permanenti) e **"Saltare Pagina"** (abilità dei permanenti saga, che permette di scegliere il capitolo di partenza).
Essendo un'espansione che stiamo giocando, questa volta diamo spazio a tutte le migliori carte che stanno concretamente dominando il gioco competitivo. Partiamo!
Tra le migliori comuni dominano le dieci terre con doppio tipo chiamate **"Common Taplands"**, tornano molto utili nelle interazioni in Standard e in Pauper.
Abbiamo anche: **"Sentinella Muro Scudo"** (un buon tutore per gli archetipi "Defender" e "Turbo Fog"), **"Falange di Argivia"**, **"Terrore di Tolaria"**, **"Necromassa Contorcente"** (tre ottime creature, per il formato Pauper, che si lanciano facilmente se rispettate determinate condizioni), **"Dormiente di Benalia"** (buona creata di sacrificio), **"Impulso"** (ottima ristampa, una delle migliori carte per pescare le giuste magie), **"Riappropriazione di Urborg"** (buona magia per recuperare permanenti), **"Frenare il Moto"** (buon ritardante per il Pauper) e **"Grotta di Cristallo"** (una buona "Filter Land" con profetizzare).
Tra le migliori non comuni, vediamo: **"Cavaliera di Luce dell'Aurora"**, **"Cavaliera dell'Ombra del Crepuscolo"** (due cavalieri da giocare nei "Life" o per contrastare l'archetipo), **"Micromante"** (buon tutore per magie piccole), **"Sgraffignare"** (buono scarta-carte per lo Standard), **"Sdegno di Ertai"** (ottimo counter contro i deck rapidi o "Storm"), **"Fondare il Terzo Cammino"**, **"L'Agghiacciante Ritorno di Braids"** (due saghe che controllano l'avversario)

e **"Rona, Fedele di Sheoldred"** (una leggendaria che tortura l'avversario).
Tra le migliori rare, vediamo: **"Pacificatore Consacrato"** (buona creatura da opposizione), **"Acchiappamagie di Vodalia", "Signora dell'Orda di Rundvelt", "Visionaria Cinta di Foglie"** (ottimi lord, rispettivamente, per gli archetipi tritoni, goblin ed elfi), **"Lhurgoyf di Urborg"** (buona creatura aggressiva per gli archetipi "Sultai"), **"Dormiente Evoluto"** (ottima creatura nera aggressiva), **"Ertai Risorto"** (ottimo per controllare l'avversario), **"Piazza degli Eroi"** (terra per i permanenti leggendari), **"Portale Thran"** (una "Pain Land" a scelta), **"Urza Raduna i Titani"** (saga obbligatoria per i deck "Super Friends"), **"Minacce Inosservate"** (buon tutore per acquisire creature) e sei delle storiche **"Pain Land"** (le restanti quattro ristampe si vedranno nel espansione successiva).
Per concludere l'elenco, vediamo tra le migliori rare mitiche: **"Anziano Schienargento"** (creatura molto versatile negli archetipi "Mono Green"), **"Zur, Cospiratore Eterno"** (torna molto utile in Commander negli archetipi "Zur Auras"), **"Sheoldred, l'Apocalisse"** (eccezionale in qualsiasi deck che sfrutta il colore nero per poter generare vantaggio), **"Devastatore di Shiv"** (un drago rapido e devastante), **"Sylex di Karn"** (ottimo artefatto mass removal), **"Jaya, Negoziatrice Ardente", "Ajani, Agente Dormiente", "Karn, Eredità Vivente" e "Liliana del Velo"** (i quattro planeswalker dell'espansione, l'ultima è una ristampa pazzesca).
Ma non è finita qui! Perché nelle Collector Booster di Dominaria Unita sono presenti le carte originali provenienti dall'espansione Leggende del 1994.
Per questioni di tirature o di scelte aziendali non saranno presenti tutte le carte dell'espansione, ma possiamo trovare capolavori del gioco competitivo come: **"Catene di Mefistofele", "Fulmini a Catena", "Eureka", "Fossato"** e soprattutto l'eccezionale **"Karakas"**!
Non sono facili da trovare, ma sono un'aggiunta eccezionale a tutta l'offerta proposta!
Inoltre, ci sono ben due prodotti correlati all'espansione Dominaria Unita.

Dominaria Unita Jumpstart:

da questo momento il formato "apri e gioca" di Jumpstart diventa un prodotto canonico che accompagna l'espansione di turno.
Per Dominaria Unita vengono proposti 10 nuovi mazzi con ben cinque carte inedite;

Dominaria Unita Commander Deck:

vengono proposti due nuovi mazzi da Commander composti da ristampe e carte inedite.
Questi due deck sono molto interessanti perché propongono archetipi mai sfruttati prima in prodotti del genere, vediamo il deck penta-colore "Painbow" e il deck leggendario "Legends Legacy".
Dominaria Unita è un prodotto eccezionale che esalta tutta la storia di Magic.
Gli autori hanno avuto molto rispetto per il materiale originale di riferimento, realizzando un prodotto che rasenta (quasi) la perfezione.
Le nuove meccaniche funzionano molto bene, ci sono ondate di carte potenti per il competitivo e prodotti per i gusti di tutti i giocatori.

espansioni così rendono il gioco vitale, inoltre, questo è solo l'inizio dei festeggiamenti di Magic...
La baldoria è appena iniziata!

28 ottobre

bayonetta 3

l'inarrestabile Strega di Umbra dovrà unire le forze con alcune vecchie conoscenze

In questo terzo capitolo della serie Bayonetta, l'inarrestabile Strega di Umbra dovrà unire le forze con alcune vecchie conoscenze, oltre che con la misteriosa Viola e tante altre Bayonetta, per impedire agli homunculus, armi biologiche create dall'uomo, di seminare morte e distruzione.
I giocatori useranno le armi di Bayonetta e la potente nuova tecnica chiamata Mimesi demoniaca per eliminare i nemici con combo spettacolari e poteri demoniaci, aiutandola così a respingere una forza oscura che rischia di gettare l'umanità nel caos.Il nuovo trailer del gioco svela dettagli aggiuntivi sulla prossima avventura di Bayonetta e su alcuni dei nuovi personaggi:

TANTE BAYONETTA DIVERSE

combattendo nelle strade di Tokyo, sulle montagne della Cina e in molti altri luoghi, i giocatori incontreranno una vera e propria congrega di altre Bayonetta, una più affascinante della precedente.
Riuscirà questa alleanza arcana a salvare la realtà dalla distruzione? E cosa avrà in serbo il destino per queste Bayonetta?

VIOLA SI TUFFA NELL'AZIONE

oltre a Bayonetta, i giocatori controlleranno anche la tenace Viola, un'apprendista strega pronta ad affrontare gli homunculus a colpi di spada a fianco del lunatico Cheshire, il suo demone felino.
C'è pochissimo da dire sul Gameplay di Bayonetta 3.
Attualmente, gli unici due titoli che possono competere con questo brand sono DMC (reboot di Devil May Cry) e Devil May Cry 5. Anche se solo il Dante di quest'ultimo regge il confronto con la strega in fatto di carisma.
Bayonetta è l'emplema della donna forte e il suo modo di combattere lo rispecchia perfettamente.
Non teme il confronto con nemici più grandi e grossi di lei, è agile, scattante e può rallentare il tempo. Inoltre sa sempre come umiliare gli avversari con eccentriche torture demoniache.
L'hack-and-slash presentato sembra rinnovato.
Mantiene la sua indole adrenalinica, la comicità tipica della serie capace di non prendersi mai davvero sul serio e non sembra, almeno nei filmati, subire cali di Frame durante le azioni più frenetiche.
Squadra che vince non si cambia e PlatinumGames mantiene gli standard alti dei precedenti capitoli.
Al suo arco, la strega avrà attacchi veloci e potenti da poter concatenare, la capacità di evocare demoni che l'assisteranno in battaglia e rapide schivate – quest'ultime, se eseguite nel giusto tempo, rallenteranno il tempo offrendo al giocatore la possibilità di maciullare i nemici con estrema semplicità.
Coi predecessori però siamo stati abituati bene. La possibilità di cambiare l'arsenale a nostra disposizione ci consentiva di approcciarci diversamente ai nemici. O, nel caso dei giocatori più abili, scegliere la propria arma preferita con la quale divertirsi. Speriamo di vedere anche qui armi differenti, pur non avendone ancora la conferma.
Anche qui avremo uno splendido arsenale di armi a nostra disposizione, ma potremmo evocare anche un demone succube che combatterà con noi. L'evocazione di questo demone rende la strega di Umbra più vulnerabile e consuma una particolare barra di potere magico, bisognerà alternare evocazioni e controllo di Bayonetta per ottimizzare gli scontri.
I demoni ci aiuteranno anche nelle esplorazioni. Sembra divertente oscillare sulla tela di un demone ragno o farsi accompagnare da un treno spettrale.
Parlando di ulteriori novità sul gameplay, sono due le cose che saltano all'occhio.
La prima è l'introduzione di Viola. I comprimari di Bayonetta non differivano particolarmente nel modo di lottare, la new entry invece si.
La ragazza ha uno stile di lotta tutto suo, affronta le sessioni platform senza le trasformazioni di cui sono capaci le streghe di Umbra e la sua arma è una katana.

LEGO MINECRAFT

SCOPRI I NUOVI SET

PROSSIMAMENTE IN NEGOZIO

POP!

PRENOTA SUBITO